Урон

Шрамы

11 10 9 3 6

сила –1

ловкость –1

Третья эпоха: Дороги духов

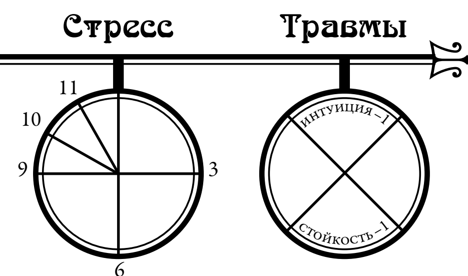
позывной | имя | уровень

Роль

ладья, паук, сыч, якорь.

Родина

ты обладаешь двумя качествами, выбери их ниже.



Сила

Когда ты используешь грубую силу, брось и выбери из списка. На 12+ — все. На 10 или 11 — два. На 7-9 — один.

- Ты причинил много урона (+1).
- Ты получил меньше урона в ответ (–1).
- Ты заставил их отступить, уловил что-то, или создал возможность.

Ловкость

Когда ты прибегаешь к ловкости, брось и выбери из списка. На 12+ — все. На 10 или 11 — два. На 7-9 — один.

- Ты сделал это быстро.
- Ты избежал проблем, выбора или расплаты.
- Ты сделал это стильно, впечатляюще или с большим эффектом.

Интуиция

Когда ты обращаешься к интуиции, брось и сохрани. На 12+ — три. На 10 или 11 — два. На 7-9 — один. Потрать 1-к-1 в течение сцены, чтобы спросить у ведущего:

- Что в действительности тут происходит?
- На что мне следует обратить внимание?
- Какой лучший способ _______?
- Что они чувствуют? Чего они хотят?
- Как я могу заставить их _______?

На провале у тебя ничего нет на будущее, но ты можешь задать один вопрос прямо сейчас.

Помощь

Когда кто-то из персонажей игроков применяет один из трёх ходов выше, ты можешь сделать ещё один выбор:

- Ты помогаешь, он получает +1 к результату броска.
- Ты мешаешь, он получает –2 к результату.

версия 1.3.ru | март 2015 | studio101.ru/ghost_lines

Сила

Ловкость

Интуиция

Стойкость

Сковлан

- ☐ Наглый (стойкость +1)
- ☐ Крутой (–1 урон)
- ☐ Буйный (+1 если стресс 9+)
- ☐ Крепкий (нет штрафа от шрамов)

Севорос

- ☐ Упрямый (сила +1)
- ☐ Злобный (урон +1)
- ☐ Лютый (+1 если урон 9+)
- ☐ Холодный (–1 травма)

Акорос

- ☐ Коварный (интуиция +1)
- ☐ Известный (+6 услуг)
- ☐ Хватка (+1 выручка/напр.)
- ☐ Благородный (воля +1)

Ирувиа

- ☐ Изящный (ловкость +1)
- ☐ Чуткий (помощь даёт +2)
- ☐ Умный (+вопрос на интуиции)
- ☐ Быстрый (+*быстрый*)

Снаряжение: Плотные перчатки, защитный костюм, плащ, противогаз, баллон с воздухом, очки, крепёж с тросом, электрогарпун, ботинки с магнитной подошвой, сигнальные вспышки, канистра электромасла (4 порции), и один экземпляр специального оборудования:

- ☐ [Ладья] Тяжёлый электрогарпун *(тяжёлый, водостойкий)*.
- ☐ [Паук] Метатель электросетки *(ближнее, быстрое)*, перевязь с бутылками для духов (4).
- ☐ [Сыч] Очки духов *(ближнее/вплотную)*. Одна запасная канистра электромасла.
- ☐ [Якорь] Тяжёлый защитный костюм *(неудобный, броня, защита от духов)*.

Электромасло: ○ ○ ○ ○

Уровень 1: подмастерье:

- ☐ Зачистил 10 духов.
- ☐ Отработал 3 дороги.
- ☐ Практиковал 2 роли.

Уровень 2: наёмник:

- ☐ Зачистил 30 духов.
- ☐ Успокоил духа.
- ☐ Отработал 6 дорог.
- ☐ Изучил все роли.

Уровень 3: мастер:

- ☐ Зачистил 60 духов.
- ☐ Успокоил 12 духов.
- ☐ Обучил нового Пса.
- ☐ Работал на всех 12 направлениях.

Опыт на направлениях

- ☐ Сковлан: Верхний (III)
- ☐ Сковлан: Нижний (II)
- ☐ Акорос: Дасковол (I)
- ☐ Акорос: Высоты (II)
- ☐ Акорос: Бухта (I)
- ☐ Акорос: Перевал (III)
- ☐ Ирувиа: Острова (II)
- ☐ Ирувиа: Шпиль (II)
- ☐ Ирувиа: Лейквуд (I)
- ☐ Северос: Предгорье (III)
- ☐ Северос: Долины (II)
- ☐ Северос: Берег (III)

Роли	Успокоено духов
☐ Ладья	☐☐☐☐☐☐☐
☐ Паук	☐☐☐☐☐☐☐
☐ Сыч	☐☐☐☐☐☐☐
☐ Якорь	☐☐☐☐☐☐☐

Зачищено духов

☐☐☐

Стойкость

Когда тебе нужна стойкость против ран, стресса, или сверхъестественного, выбери из списка то, чего ты **не хочешь сделать**, и брось кубики. На 10+ ты не сделал ничего из списка. На 7-9, ты делаешь что-то одно, но выбирает ведущий (кроме выбранного тобой). *На провале ты совершаешь именно то, чего так не хотел.*

- Ступор, беззащитное поведение.
- Паника, бегство, избегание.
- Потеря сознания, сдача, опускание рук.
- Ярость, потеря контроля, непреднамеренный вред.
- Получить больше урона или стресса.

Выручка | Запасы | Услуги

Перерывы

Когда в работе у тебя случается перерыв, выбери:

- **Сходить в бар.** Сними стресс (если больше 6, то до 6. Если 6 и меньше, то весь).
- **Посетить врачевателя.** Исцели урон (если 10+, то до 9. Если 9, то до 6. Если 6–, то вылечи всё).
- **Найти подработку.** Выбери: *вышибала, курьер, ремёсла, крематорий, преступление, самогон, доки, кузня, охота на левиафанов, бойня, конюшни, торговля.* Брось 1d6 и сверься с таблицей подработки.

Ты можешь сделать дополнительный выбор, потратив выручку, 1-к-1. Ты можешь выбрать один пункт дважды.

Заметка по правилам:
Когда тебе нужно **бросить** кубики, брось два шестигранника и прибавь соответствующий модификатор.



Создание персонажа

Выбери позывной и имя (ниже). Выбери родину и два качества. Распредели пункты между СИЛОЙ, ЛОВКОСТЬЮ, ИНТУИЦИЕЙ и СТОЙКОСТЬЮ, чтобы их сумма была +2, со значениями от –1 до +3.

Вот примеры: [+1, 0, 0, +1], [+2, 0, 0, 0], [0, +3, –1, 0].

Имена

На твоём значке — позывной, имя из списка Чистых, как того требуют традиции:

Броган, Тирконнел, Данвиль, Комбер, Миллар, Слэйн, Стрэнгфорд, Нэвис, Далмор, Эдрад, Ломонд, Клилланд, Арран, Скапа, Кинклейд, Коулбёрн, Панальтен, Стрэтмилл, Хайг, Моррисон, Пендерин, Данфилд, Хеллиерс, Вазмунд, Тэмплтон, Михтер, Боуман, Причард, МакКил, Ватен, Клермонд, Рован, Букер.

Также у тебя есть личное имя:

Коул, Адрик, Амисон, Андрэл, Милош, Стэв, Лодиус, Фин, Вэстер, Брагон, Вонд, Мардус, Бранс, Кантер, Карро, Морлан, Тимос, Арвус, Клард, Кристоф, Вонк, Орленс, Эстин, Боури, Ганс, Кейл, Ланвелл, Ларн

Ления, Тэсслин, Веретта, Сельта, Вэй, Полония, Бри, Талита, Ардэн, Кандра, Кавелль, Брена, Ваури, Эмелин, Волетт, Линтия, Сирин, Арси, Квесс, Рута, Камелин, Лория, Лизетт, Корилл, Дафния, Карисса, Одриенн, Касслин, Арилин, Нария, Вестин.



Сражение со сверхъестественным

Когда ты ведёшь свору Псов против духа, ведущий спросит тебя:

- Получил ли ты звание подмастерья? Если так, получи +1.
- Ты уже можешь назвать себя наёмным Псом? Если так, получи +1.
- Ты мастер, ведущий свору Псов? Если так, получи +1.
- Тебя поддерживает другая стая Псов? Если так, получи +1.
- Ты не забыл взять с собой ЯКОРЯ? Если нет ЯКОРЯ, получи –1.
- Все остальные три роли заняты? ЛАДЬЯ, ПАУК и СЫЧ? Если нет, получи –1.
- Будут ли все Псы следовать твоим приказам без сомнений? Если нет, получи –1.
- Работал ли ты на этом направлении раньше? Если нет, получи –1.

Затем сделай бросок и выбери. На 12+ — все три. На 10 и 11 — два. На 7-9 — один.

- Ты перехватываешь инициативу.
- Ты поддерживаешь боевой порядок. Все Псы находятся на тех местах, где это тебе нужно и готовы к действиям.
- Ты обрёл преимущество или нашёл выгодную позицию; Псы получают +1, пока используют предоставленное преимущество/позицию.

Вдобавок, тот Пёс, что ведёт команду, начинает схватку с дополнительного хода:

- ЯКОРЬ: привлеки внимание духа и заставь его сражаться именно с тобой (СТОЙКОСТЬ).
- ПАУК: используй электросеть (ЛОВКОСТЬ) чтобы привязать дух к бутылке для духов.
- ЛАДЬЯ: используй электрогарпун (СИЛА), чтобы отвязать духа от поезда и/или ослабить его.
- СЫЧ: при помощи очков духов изучи обстановку и духа (ИНТУИЦИЯ), после чего придумай наилучший гамбит.

Выручка, запасы, услуги

Когда ты работаешь на дороге, ты получаешь **выручку**.

- Рейтинг направления * УРОВЕНЬ = полученная ВЫРУЧКА.

Ещё ты получаешь + УРОВЕНЬ в выручке за опасность работы ЯКОРЕМ и +1 выручки за каждого зачищенного духа.

Ты можешь тратить выручку на лечение стресса и урона в перерывах от работы и поиск подработки.

Твои **запасы** — это то, что ты припасёшь к увольнению. Чем они больше, тем светлее твоё будущее.

- **Запасы 0:** Гиблая душа. Умрёшь один, в канаве.
- **Запасы 1-10:** Безнадёжная нищета. Смерть найдёт тебя на улице, в холоде и безвестности.
- **Запасы 11-20:** Бродяга. Ты утопишь свои страдания в бутылке и твой труп найдут в вонючей ночлежке.
- **Запасы 21-30:** Бедняк. Твоя хибара убога, но тепла, и ты можешь назвать её своей. Но это всё.
- **Запасы 31-40:** Скромность. Ты умрёшь в комфорте, в небольшом уютном домике или апартаментах.
- **Запасы 41+:** Достаток. Твоя жизнь будет приятной, а смерть застигнет тебя в мягкой постели, в любимом доме, в окружении друзей и близких.

Услуги можно обрести в результате подработки или переговоров с другим персонажем. Ты можешь тратить их на дополнительную оплату, смену работы или запрос особого снаряжения, к примеру.

- **1 услуга:** +2 зачищенных духа, выбор другого направления, запрос специального оборудования.
- **2 услуги:** +1 отработанное направление.
- **3 услуги:** +1 изученная роль, снаряжение на заказ.
- **4 услуги:** Получение секретной информации, встреча с влиятельной особой, серьёзный запрос.

Навязать свою волю

Когда ты хочешь навязать свою волю, сделай бросок.

- Если твоя СТОЙКОСТЬ выше, получи +1.
- Если твой УРОВЕНЬ выше, получи +1.
- Если ты Благородный из Акарос, получи +1.
- Если ты угрожаешь физической расправой и твоя СИЛА выше, получи +1.

На 12+ противник без колебаний сделает требуемое. На 10 и 11 они могут: или сделать то что ты хочешь, или получить 2-стресса. На 7-9 они получают только 1-стресс. Если это физическая угроза, то они могут принять её и получить обещанный урон вместо стресса.



На дорогах духов

Идёт год 891, как Империя продолжает объединение разрозненных после катаклизмов островов под одним законом: «*Всё во славу его величества, Бессмертного Императора!*».

Ты работаешь на дорогах духов, где электрические поезда рассекают по рельсам угольно-чёрные мёртвые пустоши между городами. Духи мёртвых, жаждущие украсть жизни, постоянно запутываются в мощных электрических полях, защищающих поезда. И Псы, подобные тебе, ходят по крышам вагонов, щёлкая магнитными подошвами и сипло дыша через маску; они зачищают поля от духов при помощи электрических гарпунов, пока эти призраки не нанесли слишком много вреда.

Каждый город Империи окружён башнями, изрыгающими молнии, которые создают непроходимую для духов оболочку. По закону все трупы сжигаются при помощи электромасла (чтобы уничтожить эссенцию духа), но иногда богатые граждане, еретики-духопоклонники или преступники заключают сделки с духами, чтобы избежать уничтожения в крематориях. И эти «бродячие духи» — тоже хорошо оплачиваемое дело для Псов.

Когда Имперские исследователи границ (Охотники) находят в мёртвых пустошах колодец душ, порой они вызывают свору опытных Псов. Это самая опасная работа, какая только бывает — ничего общего с безопасными электролиниями, где зачастую можно отступить. Но и оплата за это соответствующая, тот Пёс, что зачистил колодец душ и выжил, получит достаточно, чтобы выйти на достойную пенсию.

События на дороге

⚀ **Необходима остановка**. Требуется ремонт, повреждены пути, проблемы с энергией, требование важного пассажира (аристократ, учёный), имперский приказ, колодец душ, погода.

⚁ **Невозможна остановка.** Инженер при смерти, повреждены тормоза, требование пассажира, надвигается непогода.

⚂ **Сверхъестественное.** Изменение течения времени, изменение местности, массовые галлюцинации, амнезия, странная погода.

⚃ **Призрак.** Может быть его кто-то узнал?

⚄ **Много духов.** К чьему имени они взывают?

⚅ **Дух, особый.** Не обязательно человек. Оценивается в 5 зачисток.

Спектрология

- Человек. Живое тело с собственным духом.
- Одержимый. Живое тело с 2 и более духами.
- Пустышка. Живое тело без духа.
- Нежить. Мёртвое тело с духом.
- Призрак. Дух без тела.
- Колодец душ. Разлом в реальности, вокруг которого призраки и другие сверхъестественные твари собираются, наполняясь энергией.
- Электроплазм. Энергетический осадок, остающийся после успокоения (уничтожения) духа. Обращаться с особой осторожностью.
- Ведьма. Человек, чувствующий духов. Может быть способен к призыву и общению с призраками, хотя большинство в это не поверят.

Подработка

Когда ты занят подработкой, брось 1d6.

На ⚀ есть осложнения. Ведущий скажет, нажил ли ты врага, попал ли не в то место в не то время, или должен теперь кому-то услугу.

На ⚁ / ⚂ / ⚃ в процессе работы тебе рассказали слух о духах. Ведущий расскажет подробности.

На ⚄ ты проделал работу и можешь выбрать: заработать +2 к запасам или найти весомые улики/следы духов (ведущий всё расскажет).

На ⚅ после работы ты выбираешь: +2 к запасам, заработать +1 услугу, или получить предложение очень высокооплачиваемой работы с духами. И опять — за деталями обратись к ведущему.

Ведущий: когда они заняты подработкой, дай нанимателю имя, происхождение и отличительную черту. Используй этих персонажей, чтобы наполнять мир вокруг.

Снаряжение и масло

Снаряжение для зачистки духов работает на левиафановом масле («электромасло»). Обычно одной порции хватает для работы предмета. Ведущий при определённых обстоятельствах (и плохих бросках) может потребовать купить ещё.

Особое снаряжение:

- Алый эликсир. Маленький пузырёк с красной жидкостью. Мгновенно лечит 1-урон. Внутреннее.
- Пурпурная панацея. Маленький пузырёк с тёмной жидкостью. Мгновенно лечит 1-стресс. Внутреннее.
- Ловушка молний. Набор переносных жезлов, проводов и генератор, которые могут создать непроницаемый для духов электрический барьер.

Урон & стресс

Серьёзность урона в единицах:

1. Кулаки, лёгкая драка, лёгкий удар током, вдыхание тумана пустошей.
2. Жестокое избиение, простой разряд из электрогарпуна, прямое нападение духа.
3. Смертоносное оружие, мощный импульс из электрогарпуна, серьёзная атака воплотившегося духа.
4. Молния, взрыв, падение с большой высоты или столкновение на большой скорости.
5. Падение с движущегося поезда, охват пламенем.

Серьёзность стресса в единицах:

1. Увидеть ранение напарника, увидеть настоящего духа, нападение на человека.
2. Ранение друга, серьёзная травма напарника, встреча с духом, сверхъестественные события, нападение на человека со смертоносным оружием.
3. Прямой контакт с духом, серьёзная травма духа, смерть напарника, убийство человека.
4. Психическая атака духа, смерть друга.
5. Нападение могучей сверхъестественной силы.

Когда ты получаешь урона до 12 часов, ты умираешь. Когда ты получаешь стресс до 12 часов, твой разум коллапсирует.

Ты можешь избежать разового получения урона или стресса, отметив вместо этого шрам или травму. Они постоянны и не лечатся. Отмечай их по часовой стрелке.

Уровни

Когда ты получаешь новый уровень, выбери новое качество из списков своей родины или места, где ты работал в любой роли на любом из направлений. Получив звание мастера, добавь +1 к любой характеристике (максимум +3).

Слухи/следы

Подработка, результат ⚁/⚂/⚃ на ⚄ дай им больше конкретной информации: имя, подробности и пр.

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Кто-то изготавливает пустышки, чтобы использовать их как дешевую рабочую силу.	Кто-то продаёт «лекарство» для пустышек.	Кто-то собрал банду из пустышек.	Один пес коснулся члена императорской семьи во время работы и его опустошили.	Кто-то видел пустышек около древней святыни на площади.	Кто-то предлагает награду за пустышек, захваченных живьём.
⚁	Церковь Увлажения Плоти покупает полные бутылки духов.	В баре под доками кто-то скупает полные бутылки с духами.	Путешественник утверждает, что у него есть карта со всеми колодцами духов в Мёртвых землях.	По «заброшенной» северной линии куда-то возят бутылки для духов.	В городе есть тайные проходы, которые видят только духи/ведьмы/мертвецы/одержимые.	В башне Блэквейл живёт дух, который старше катаклизма.
⚂	На ночном рынке всем заправляют мертвецы.	Высокопоставленный имперский чиновник — одержимый.	Богатые горожане устраивают «одержимые» вечеринки.	Демоническая кровь — источник ведьминого дара.	Кто-то пытается организовать профсоюз для дорожных псов.	Кто-то платит псам за перевозку контрабанды по дорогам духов.
⚃	В доках видели духа, который не похож на человека.	Кто-то завёл зверинец с духами.	Недалеко от побережья на острове живут люди без всякого электробарьера.	Один изобретатель построил «обнаруживатель духов» и ему нужны испытатели.	Одна ведьма может призвать духов твоих родственников.	В городе есть богатый мертвец, который предлагает необычную работу.
⚄	В университете кто-то готов обменять электорплазм.	Кто-то изготавливает наркотики из электроплазма.	Один татуировщик подмешивает в чернила электроплазм.	Пурпурную панацею делают из электроплазма!	Недалеко от побережья видели «корабль призрак».	Император виноват в том, что сломались врата смерти.
⚅	Где-то в городе есть колодец духов.	Один Охотник укрывает духов за взятки.	Несколько ключевых фигур в Церкви на самом деле духопоклонники.	В древнем храме под городом регулярно встречаются духопоклонники.	Демоны из старых легенд — настоящие, и это они стоят за духопоклонниками.	Духопоклонники провозят в город духов в одержимых людях.

Богатые наниматели

Подработка на ⚅

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Сборщик налогов	Банкир	Беженец	Охотник	Наркоторговец	Дворянин
⚁	Естествоиспытатель	Путешественник	Ремесленник	Моряк	Наёмник	Авторитет
⚂	Детектив	Чиновник	Учёный	Шпион	Курьер	Дипломат
⚃	Стражник	Купец	Судья	Капитан корабля	Торговец	Солдат
⚄	Клерк	Журналист	Контрабандист	Революционер	Священник	Демон
⚅	Наёмный убийца	Вор	Ведьма	Сутенёр	Художник	Доктор

Городские события

	⚀	⚁	⚂	⚃	⚄	⚅
⚀	Чума	Ярмарка	Рейды	Революция	Несчастный случай	Стихийное бедствие
⚁	Беженцы	Политические неприятности	Запрет	Строительство	Неестественная погода	Волна преступности
⚂	Снос зданий	Выборы	Скандал	Военное положение	Рекрутский набор	Изгнание
⚃	Нехватка чего-либо	Избыток чего-либо	Открытие	Паранойя	Заказное убийство	Охота на ведьм
⚄	Парад	Знаменитость	Праздник	Бунты	Карантин	Истерия
⚅	Благотворительность	Забастовка	Побег из тюрьмы	Дипломатия	Осада	Собрание духопоклонников

Характер духа

Добавь +1 к результату за каждые десять лет существования духа.

- ⚀ Завистливый, отчаявшийся, жестокий, истеричный, легкомысленный, непоседливый.
- ⚁ Любопытный, коварный, лукавый, умный, пытливый, хорошо осведомленный.
- ⚂ Пророчествующий, проницательный, честный, обвиняющий, направляющий.
- ⚃ Пассивный, территориальный, доминирующий, упорный, наглый, требовательный.
- ⚄ Злой, непредсказуемый, агрессивный, дикий, свирепый, мстительный.
- ⚅ Бешеный, хаотичный, мстительный, эксцентричный, разрушительный, безумный.

Характер встречного

- ⚀ Терпеливый, добрый, незлопамятный, мягкий.
- ⚁ Дикий, неотёсанный, свирепый, грубый.
- ⚂ Подозрительный, расчётливый, скользкий.
- ⚃ Благородный, прямой, надёжный.
- ⚄ Странный, зловещий, скрытный.
- ⚅ Верный, крепкий, упрямый, бескомпромиссный.

Титры

Автор: Джон Харпер, http://onesevendesign.com.

Перевод: Александр Ермаков, Максим Николаев, Тамара Персикова.

Иллюстрации: Боб Бассер и Джеймс Пэйк.

Тесты: Эллисон Арт, Сюзанна Эспрea, Кейт Андерсон, Джонотан Уолтон, Майк Стендиш, Джуд Карлман, Джин ДеРоссо и Шарлотта Вильямс

На основе: «*Apocalypse World*» Винцента Бейкера; «*Dishonored*» от Arkane Studios; «*Ghostbusters*» Дэна Айкройда, Гарольда Рамиса и Ивана Рейтмана; «*Planarch Codex*» Джонатана Волтона, «*MicroTraveller*» К. Беннета.

Лицензия: CC BY-NC-SA 3.0.